

2024

Συγγραφέας: Escape4Change



Οδηγίες: πώς να
δημιουργήσετε
το δικό σας
εργαλείο
edutainment.



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συλλογών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκπαιδευτικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA) ή του INDIRE. Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA ή το INDIRE δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

Αριθμός έργου

2023-I-IT02-KA220-SCH-000153599

- **Σύνοψη**

● Σύνοψη	2
● Πρόλογος	3
● Εισαγωγή	4
● Εργαλεία Edutainment	7
1. Διαδραστικά Κουίζ	7
a. 2. Ψηφιακά δωμάτια απόδρασης	14
3. Κουτί διαφυγής (Escape Box)	18
● Συμπεράσματα	24
● Πηγές	25

● Πρόλογος

Οι ακόλουθες οδηγίες είναι το αποτέλεσμα του προγράμματος ECCE LUDUS, μιας πρωτοβουλίας Erasmus+ που αποσκοπεί στην παροχή των απαραίτητων δεξιοτήτων και γνώσεων στους εκπαιδευτικούς για την υιοθέτηση καινοτόμων μεθόδων διδασκαλίας μέσω του edutainment και των αναδυόμενων τεχνολογιών. Το έργο αποσκοπεί στην ανάπτυξη μιας καινοτόμου διατομεακής μεθοδολογίας που ενσωματώνει το edutainment, την τεχνητή νοημοσύνη και την εκπαίδευση STEAM. Στόχος είναι η προώθηση αποτελεσματικών και καινοτόμων παιδαγωγικών μεθόδων και μεθόδων αξιολόγησης για τους μαθητές της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, υποστηρίζοντας παράλληλα τη συνεχή επαγγελματική ανάπτυξη των εκπαιδευτικών και των εκπαιδευτικών.

Το έργο ECCE LUDUS στοχεύει να εξοπλίσει τους εκπαιδευτικούς με ψηφιακές δεξιότητες και εξατομικευμένα εργαλεία, ενισχύοντας έτσι την ικανότητά τους να δημιουργούν ελκυστικές και διαδραστικές μαθησιακές εμπειρίες. Το έργο χρηματοδοτείται από τον Εθνικό Οργανισμό INDIRE, διαρκεί 24 μήνες (από την 1η Σεπτεμβρίου 2023 έως την 31η Αυγούστου 2025) και περιλαμβάνει μια σειρά από δραστηριότητες και πόρους που αποσκοπούν στη μετατροπή της μεθοδολογίας του έργου σε συγκεκριμένες δράσεις στην τάξη. Ένας άλλος κρίσιμος στόχος είναι να δημιουργηθεί μια μακροπρόθεσμη συμμαχία μεταξύ των σχολείων και του τομέα του edutainment, διευκολύνοντας την ανταλλαγή καλών πρακτικών σε ευρωπαϊκό επίπεδο.

Για να μεγιστοποιηθεί η αποτελεσματικότητα αυτών των κατευθυντήριων γραμμών, συνιστούμε στους δασκάλους, εκπαιδευτικούς και άλλους ενδιαφερόμενους να συμμετάσχουν στο δωρεάν MOOC που προσφέρει το έργο. Αυτό το διαδικτυακό μάθημα θα προσφέρει μια εις βάθος κατανόηση της μεθοδολογίας ECCE LUDUS και θα δείξει πώς να την εφαρμόζουν αποτελεσματικά στη δημιουργία προσαρμοσμένων εργαλείων edutainment.

● Εισαγωγή

Σε έναν ταχέως μεταβαλλόμενο κόσμο, αυξάνεται η συνειδητοποίηση της ανάγκης να απομακρυνθούμε από την παραδοσιακή αντίληψη της μάθησης ως ελεγχόμενης και θεσμοθετημένης δραστηριότητας, όπου η μάθηση θεωρείται ως απόκτηση γνώσεων και η μαθησιακή διαδικασία αφορά κυρίως τη μετάδοση. Η τρέχουσα αντίληψη της «τυπικής» μάθησης δεν λαμβάνει επαρκώς υπόψη της το γεγονός ότι η μάθηση λαμβάνει χώρα και εκτός των τυπικών εκπαιδευτικών πλαισίων. Ως εκ τούτου, η αλλαγή προς ένα νέο εκπαιδευτικό πρότυπο είναι σημαντική και περιλαμβάνει τη μετάβαση από την παραδοσιακή τυπική εκπαίδευση στη μη τυπική και άτυπη εκπαίδευση. Αυτή η στροφή προς μια πιο ευέλικτη, τεχνολογικά προσανατολισμένη και μαθητοκεντρική προσέγγιση της εκπαίδευσης αποτελεί μια πιθανή λύση για τους περιορισμούς του παραδοσιακού τυπικού εκπαιδευτικού συστήματος.

Σε αυτό το μεταβατικό πλαίσιο, η θεωρία της βιωματικής μάθησης αποκτά μεγαλύτερη σημασία και προσφέρει έναν πολλά υποσχόμενο δρόμο για τη βελτίωση της ποιότητας της εκπαίδευσης σε όλες τις μορφές της. Η θεωρία αυτή περιλαμβάνει διάφορες μαθησιακές πρακτικές, ιδεολογίες και πολιτικές που αποσκοπούν στη μάθηση από εμπειρίες μέσω του αναστοχασμού και της παρατήρησης, υποστηρίζοντας ότι τα άτομα μαθαίνουν καλύτερα από εμπειρίες με τις οποίες εμπλέκονται ενεργά. Οι έρευνες υπογραμμίζουν την επιτυχία της βιωματικής μάθησης στους χώρους εργασίας και στις κοινότητες, αποδεικνύοντας την αποτελεσματικότητά της στην παροχή ποιοτικής εκπαίδευσης. Η προσαρμογή της εκπαίδευσης και των μεθόδων παροχής σύμφωνα με αυτά τα μαθησιακά συλλ βελτιώνει σημαντικά τα μαθησιακά αποτελέσματα, καθιστώντας τη σχολική εμπειρία λιγότερο τυπική και περισσότερο εξατομικευμένη.

Ειδικότερα, η θεωρία της βιωματικής μάθησης του Kolb τονίζει ότι, ενώ τα άτομα αντιμετωπίζουν πολλές εμπειρίες σε καθημερινή βάση, η αποτελεσματική μάθηση προέρχεται από εμπειρίες στις οποίες οι μαθητές οικοδομούν τις γνώσεις

τους κανόντας ανακαλύψεις και επιλύοντας προβλήματα ανεξάρτητα. Η προσέγγιση αυτή δίνει έμφαση όχι μόνο στην απόκτηση γνώσεων, αλλά και στην ανάπτυξη δεξιοτήτων που είναι απαραίτητες για τη συνέχιση της μάθησης και την αξιοποίηση των εμπειριών. Από την άποψη αυτή, μια από τις καινοτόμες διδακτικές μεθοδολογίες που αποκτά όλο και μεγαλύτερη σημασία είναι το Edutainment: πρόκειται για μια καινοτόμο προσέγγιση που συνδυάζει την εκπαίδευση και την ψυχαγωγία, χρησιμοποιώντας το παιχνίδι ως εργαλείο μάθησης. Η μέθοδος αυτή κάνει τη μάθηση πιο διασκεδαστική και ελκυστική, βοηθώντας τους μαθητές να αναπτύξουν βασικές δεξιότητες όπως η κριτική σκέψη, η επίλυση προβλημάτων, η συνεργασία και η δημιουργικότητα.

Το Edutainment μπορεί να οριστεί ως «η χρήση ψυχαγωγικών δραστηριοτήτων για την προώθηση της μάθησης». Οι δραστηριότητες Edutainment μετατρέπουν τα παραδοσιακά μαθήματα σε καθηλωτικές εμπειρίες στις οποίες οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά στη διαδικασία απόκτησης γνώσεων μέσω άμεσης εμπειρίας και ενεργού αλληλεπίδρασης. Για παράδειγμα, ένα διαδραστικό κουίζ μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την προώθηση της ενεργού συμμετοχής των μαθητών, ενώ ένα ψηφιακό δωμάτιο απόδρασης μπορεί να προωθήσει την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και της συνεργασίας.

Η μεθοδολογία Edutainment προωθεί όχι μόνο την εκπαιδευτική αλλά και την προσωπική ανάπτυξη των μαθητών, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να σκέφτονται δημιουργικά και διαφορετικά. Το Edutainment αιχμαλωτίζει επίσης θετικά την προσοχή των μαθητών, ενεργοποιώντας πολλαπλές αισθήσεις και ενισχύοντας έτσι τη συγκέντρωσή τους. Ταυτόχρονα, προσφέρει στους μαθητές έναν ασφαλή και ευέλικτο χώρο στον οποίο μπορούν να αφήσουν ελεύθερη τη δημιουργικότητά τους. Μία από τις πιο σημαντικές πτυχές είναι η αυξημένη κατανόηση πολύπλοκων θεωρητικών εννοιών και η πιο διαρκής συγκράτηση της μάθησης. Μέσω μιας πρακτικής προσέγγισης των δραστηριοτήτων που κάνει τους μαθητές πιο σίγουρους για τις ικανότητές τους, συμπεριλαμβανομένων εκείνων με

μαθησιακές δυσκολίες, ενσωματώνοντας μια εξατομικευμένη προσέγγιση που διευκολύνει την εκφραστικότητα και την επίγνωση του περιβάλλοντός τους.

- Να επιλέξετε ένα εκπαιδευτικό θέμα που να είναι ενδιαφέρον και ελκυστικό για το κοινό που απευθύνεται και να μπορεί να μεταδώσει τη γνώση με τρόπο διασκεδαστικό και διεγερτικό. Το θέμα πρέπει να είναι σχετικό και να μπορεί να προσελκύσει το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών.
- Να καθορίσετε τους εκπαιδευτικούς στόχους και τις πρακτικές δεξιότητες που πρέπει να επιτευχθούν. Αυτοί οι στόχοι και οι πρακτικές δεξιότητες θα πρέπει να είναι συγκεκριμένοι, μετρήσιμοι, ρεαλιστικοί και σύμφωνοι με τις ανάγκες του κοινού-στόχου.
- Να επιλέξετε ένα εργαλείο edutainment που μπορεί να εμπλέξει ενεργά τους/τις χρήστες/τριες μέσω διαδραστικών δραστηριοτήτων, παιχνιδιών και προκλήσεων που διευκολύνουν τη μάθηση. Η διαδραστικότητα είναι απαραίτητη για τη διατήρηση της προσοχής και της δέσμευσης των μαθητών. Επιπλέον, οι καλά σχεδιασμένες δραστηριότητες μπορούν να μετατρέψουν τη μαθησιακή διαδικασία σε μια δυναμική και συναρπαστική εμπειρία, ενθαρρύνοντας τους/τις μαθητές/τριες να συμμετέχουν ενεργά και να αναπτύσσουν διαρκές ενδιαφέρον για το υλικό.
- Επιλέξτε προσεκτικά το εκπαιδευτικό περιεχόμενο ώστε να είναι ακριβές, ενημερωμένο και σχετικό με το επιλεγμένο θέμα. Χρησιμοποιήστε ποικιλία μέσων, όπως κείμενο, εικόνες, βίντεο και animation, για να κάνετε το περιεχόμενο πιο ελκυστικό.
- Να ενσωματώσετε εργαλεία αξιολόγησης εκμάθησης (όπως κουίζ, τεστ, ανατροφοδότηση και ανάλυση δεδομένων) για την παρακολούθηση της προόδου των χρηστών/τριών.
- Να σχεδιάσετε το εργαλείο edutainment έτσι ώστε να μπορεί να προσαρμοστεί σε διαφορετικά μαθησιακά επίπεδα και εκπαιδευτικές

ανάγκες με στόχο να γίνει το πρόγραμμα προσβάσιμο σε ένα ευρύτερο κοινό.

- Να συλλέγετε ανατροφοδότηση από τους χρήστες κατά τη διάρκεια της ανάπτυξης και της εφαρμογής του εργαλείου edutainment για να κάνετε βελτιώσεις σύμφωνα με τις ανάγκες και τις προτιμήσεις του κοινού.

Αυτές οι κατευθυντήριες γραμμές θα εξεταστούν στις επόμενες παραγράφους, παρέχοντας πρακτική καθοδήγηση για τους εκπαιδευτικούς και τους παιδαγωγούς που επιθυμούν να χρησιμοποιήσουν εργαλεία edutainment για να εμπλουτίσουν τα διδακτικά τους μαθήματα.

● Εργαλεία Edutainment

I. Διαδραστικά Κουίζ

Απαραίτητα Υλικά:

- Πλατφόρμα διαδικτυακών κουίζ ([Kahoot!](#))
- Προβολέα (προτζέκτορα) και οθόνη (αν βρίσκεστε στην αίθουσα)
- Συσκευές (υπολογιστή για τον εκπαιδευτικό, tablet ή/και κινητά για τους/τις μαθητές/τριες)

Τα κουίζ αποτελούν βασικό εργαλείο για τον έλεγχο των γνώσεων και την ενίσχυση της δέσμευσης των μαθητών/τριών. Επιπλέον, η δημιουργία εξατομικευμένων κουίζ σας επιτρέπει να παρακολουθείτε την πρόοδό τους και μπορεί να σας βοηθήσει να καταλάβετε ποιες έννοιες έχουν μάθει κατά τη διάρκεια της κατάρτισης και ποιες λείπουν. Η δημιουργία ποιοτικών κουίζ δεν απαιτεί πολύ χρόνο με ένα ψηφιακό εργαλείο. Είναι αποδεδειγμένο ότι οι άνθρωποι τείνουν να ξεχνούν ένα σημαντικό μέρος όσων μαθαίνουν. Μελέτες έχουν δείξει ότι κατά μέσο όρο, οι άνθρωποι ξεχνούν περίπου το 70% των πληροφοριών που μαθαίνουν μέσα σε 24 ώρες. Μια αποτελεσματική στρατηγική για τη βελτίωση της διατήρησης πληροφοριών και την ενίσχυση της μακροπρόθεσμης μνήμης είναι η χρήση τεστ πολλαπλών επιλογών. Επιπλέον, η χρήση κουίζ μπορεί να είναι χρήσιμη για τη βελτίωση τόσο της δημιουργίας και διαχείρισης του εκπαιδευτικού περιεχομένου (σε μαθήματα που έχουν ήδη παραδοθεί και σε αυτά που πρόκειται να παραδοθούν) όσο και του ελέγχου των γνώσεων και των δεξιοτήτων στα μαθήματα, διεγείροντας την κατανόηση, τα κίνητρα και βελτιώνοντας τη δέσμευση των μαθητών. Επιπλέον, ένα καλό πρότυπο ερωτηματολογίου πολλαπλών επιλογών παράγει ποιοτικά δεδομένα, τα οποία μπορούν να είναι χρήσιμα για τον εντοπισμό κενών στην εκπαίδευση. Ένα από τα καλύτερα εργαλεία για τη δημιουργία κουίζ είναι η πλατφόρμα Kahoot! που σας επιτρέπει να παίζετε τα

κουίζ απλά πληκτρολογώντας τον κωδικό παραπομπής του κουίζ στο αντίστοιχο σημείο της ιστοσελίδας, χωρίς να απαιτείται εγγραφή.

Δημιουργήστε ένα κουίζ με το Kahoot! Βήμα-βήμα.

Για να δημιουργήσετε ένα κουίζ στο Kahoot!, πρέπει πρώτα να εγγραφείτε στην πλατφόρμα. Η εγγραφή είναι δωρεάν και σας επιτρέπει να δημιουργείτε κουίζ, αλλά δεν παρέχει πρόσβαση σε όλες τις δυνατότητες που είναι διαθέσιμες με συνδρομή. Για παράδειγμα, η βασική έκδοση σας επιτρέπει να χρησιμοποιείτε τρόπους απαντήσεων σωστού/λάθους και πολλαπλών επιλογών, ενώ η πρόσβαση σε πρόσθετες επιλογές απαιτεί αναβάθμιση.

Μόλις μπείτε στην περιοχή χρήστη, μπορείτε να ξεκινήσετε τη δημιουργία ενός κουίζ κάνοντας κλικ στο κουμπί «Create» (Δημιουργία) στην επάνω δεξιά γωνία. Αυτό σας μεταφέρει στην ενότητα που είναι αφιερωμένη στη δημιουργία κουίζ. Για να εισαγάγετε ερωτήσεις, επιλέξτε την περιοχή «Add Question» (Προσθήκη ερώτησης) από τη στήλη στα αριστερά της σελίδας.

Το Kahoot! σας επιτρέπει να εισάγετε έναν τίτλο, μια εικόνα εξωφύλλου και μια περιγραφή στο κουίζ σας και τη δυνατότητα να αποφασίσετε πού θα το αποθηκεύσετε, είτε ιδιωτικά είτε να το κάνετε δημόσιο.

Για κάθε ερώτηση, υπάρχει η δυνατότητα επιλογής του χρόνου για την απάντηση: η πλατφόρμα παρέχει διαφορετικά χρονόμετρα, από 5 έως 240 δευτερόλεπτα.

Επιπλέον, εικόνες ή βίντεο μπορούν να εισαχθούν για να επεξηγήσουν την ερώτηση, σύροντας το αρχείο από την επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή στην υποδεικνυόμενη περιοχή. Η πλατφόρμα παρέχει επίσης μια ολόκληρη βιβλιοθήκη αρχείων πολυμέσων για να επιλέξετε.

- 1. Καθορισμός του τύπου του κουίζ.** Η δημιουργία ενός διαδικτυακού κουίζ μοιάζει λίγο με τη δημιουργία ενός μαθήματος, αν και ένα κουίζ μπορεί να απαιτεί αλλαγές στον κύκλο ανάπτυξης ή στη διαδικασία. Το σημείο εκκίνησης για ένα κουίζ είναι το ίδιο: ορισμός του γενικού στόχου και των ειδικών στόχων μάθησης ή/και αξιολόγησης. Τα κουίζ μπορούν να χωριστούν σε δύο κατηγορίες, ανάλογα με τον σκοπό τους:
 - Τα **κουίζ ενίσχυσης** είναι μοντέλα που χρησιμεύουν για την εμπέδωση των γνώσεων των μαθητών και τους ωθούν να επανεξετάσουν το εκπαιδευτικό υλικό και την εργασία που έχουν κάνει. Συνήθως, τα διαδικτυακά πρότυπα κουίζ πολλαπλής επιλογής προσφέρονται στους χρήστες σε τακτά χρονικά διαστήματα (στο τέλος της ενότητας ή του κεφαλαίου) για εξάσκηση και συλλογή μαθησιακών δεδομένων. Γενικά, αυτά τα κουίζ δεν έχουν συγκεκριμένες απαιτήσεις: ο εκπαιδευόμενος έχει αρκετές προσπάθειες στην πλατφόρμα και διαθέτει το απαραίτητο εργαλείο για να επιλέξει τη σωστή επιλογή απάντησης στα κουίζ.
 - Τα **κουίζ αξιολόγησης**, από την άλλη πλευρά, χρησιμοποιούνται για τον έλεγχο των γνώσεων των μαθητών. Αυτά περιλαμβάνουν γενικά χρονικά όρια, μία μόνο προσπάθεια επιλογής μιας επιλογής απάντησης και καμία εξήγηση για τα λάθη. Συχνά, η βαθμολογία για να περάσει κανείς το μάθημα πρέπει να είναι υψηλότερη. Στην πραγματικότητα, το κουίζ δείχνει τι έχουν μάθει οι μαθητές και την ποιότητα της εργασίας που έχουν κάνει, αποδίδοντάς τους μια βαθμολογία.
- 2. Επιλέξτε τον τύπο ερώτησης για τα κουίζ.** Κατά τη δημιουργία ενός κουίζ με το Kahoot! μπορείτε να χρησιμοποιήσετε διαφορετικούς τύπους ερωτήσεων με βαθμολόγηση ή βαθμολόγηση. Θα πρέπει να σημειωθεί ότι για κάθε ερώτηση είναι δυνατό να επιλέξετε το χρονικό όριο για την

απάντηση, τον τύπο της βαθμολογίας που μπορεί να δοθεί: Τυπική, Διπλή βαθμολογία και Χωρίς βαθμολογία.

- **Σωστό ή Λάθος** - Σε αυτό το είδος προσαρμοσμένης μορφής κουίζ, οι συμμετέχοντες/ουσες πρέπει να καθορίσουν αν μια δήλωση στο κουίζ είναι αληθής ή ψευδής. Αυτή είναι η απλούστερη μορφή ερωτήσεων βαθμολόγησης.
- **Πολλαπλής επιλογής** - Σε αυτούς τους τύπους μοντέλων, οι συμμετέχοντες/ουσες πρέπει να επιλέξουν μόνο μία σωστή επιλογή απάντησης από διάφορες εναλλακτικές λύσεις που προτείνονται στο κουίζ.
- **Σύντομη απάντηση** - Μέσω αυτού του προτύπου ο μαθητής έχει τη δυνατότητα να πληκτρολογήσει τη σωστή απάντηση. Είναι δυνατή η ανάθεση περισσότερων από μία σωστών απαντήσεων ή διατυπώσεων απαντήσεων στην ερώτηση.
- **Scrolling** - Απαντήσεις εντός ενός συγκεκριμένου περιθωρίου που θεωρούνται σωστές. Όσο πιο κοντά είναι η απάντηση του μαθητή στη σωστή, τόσο περισσότεροι βαθμοί απονέμονται.
- **Απάντηση με δείκτη** - Οι σωστές απαντήσεις πρέπει να βρίσκονται στην εικόνα τοποθετώντας τον δείκτη πάνω της.
- **Ακολουθίες** - Χρησιμοποιώντας αυτό το πρότυπο, ο μαθητής πρέπει να επιλέξει τις απαντήσεις με τη σωστή σειρά.

Ένα διαδικτυακό κουίζ, για να είναι ισορροπημένο και ακριβές, θα πρέπει να ακολουθεί τον κανόνα "30/40/30", δηλαδή, το 30% θα πρέπει να αποτελείται από ανοιχτές ερωτήσεις που ζητούν απαντήσεις με περισσότερες από μία λέξεις, το 40% θα πρέπει να αποτελείται από ερωτήσεις πολλαπλών επιλογών, δηλαδή ερωτήσεις με πολλές επιλογές απαντήσεων από τις οποίες μπορεί να βρεθεί μία ή δύο σωστές απαντήσεις και, τέλος, το 30% από κλειστές ερωτήσεις που μπορούν να απαντηθούν με "ναι/όχι" ή "σωστό/λάθος". Τέλος, το Khasoot! είναι ένα εργαλείο

που σας επιτρέπει επίσης να παρουσιάσετε πληροφορίες μέσω της δημιουργίας διαφανειών ή να συλλέξετε τις απόψεις των μαθητών μέσω διαφόρων τύπων ερωτήσεων.

3. Διατύπωση καλών ερωτήσεων. Η αποτελεσματικότητα όλων των τύπων διαδικτυακών μοντέλων κουίζ εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από τον τρόπο διατύπωσης των ερωτήσεων. Εάν οι άνθρωποι δεν κατανοούν τις ερωτήσεις σε ένα κουίζ, δεν θα έχουν παρά να δώσουν τυχαίες απαντήσεις αντί να βασιστούν στις δικές τους γνώσεις και δεξιότητες που απέκτησαν κατά τη διάρκεια των μαθημάτων. Για κάθε καθηγητή, οι λανθασμένες ερωτήσεις σημαίνουν ότι χάνει την ευκαιρία να αξιολογήσει με ακρίβεια τους μαθητές του. Επιπλέον, οι μαθητές αποστασιοποιούνται από τα ερωτηματολόγια και τα κουίζ που δεν ελέγχουν τα θέματα και τις πληροφορίες που καλύπτονται κατά τη διάρκεια ενός μαθήματος. Γι' αυτό κάθε καθηγητής πρέπει να δίνει μεγάλη προσοχή στη διατύπωση κάθε ερώτησης σε ένα έντυπο βαθμολογημένης αξιολόγησης. Ακολουθούν ορισμένες συμβουλές για τη διατύπωση καλών ερωτήσεων:

- Επιλέξτε απλές και σαφείς ερωτήσεις που θα συμπεριληφθούν στο κουίζ, αποφεύγοντας τις σύνθετες και μακροσκελείς προτάσεις και προτιμώντας τη χρήση απλών εκφράσεων: κάθε πρόταση του κουίζ δεν πρέπει να περιέχει περισσότερες από 20 λέξεις, ανεξάρτητα από το μοτίβο και τον τύπο της βαθμολόγησης.
- **Αποφύγετε τη χρήση αρνητικών μορίων σε ερωτήσεις και απαντήσεις κουίζ:** αυτό το είδος πληροφοριών συχνά οδηγεί σε σύγχυση τους συμμετέχοντες. Ωστόσο, αν χρησιμοποιήσετε αυτή την προσέγγιση στα μοντέλα των κουίζ σας, μπορείτε να κρατήσετε τους συμμετέχοντες σε εγρήγορση: αν χρησιμοποιήσετε αυτό το είδος ερώτησης σε ένα κουίζ, είναι

καλύτερο να γράψετε το αρνητικό μόριο με κεφαλαία γράμματα ή έντονα γράμματα, ώστε να μην ξεφύγει από τον μαθητή.

- **Αποφύγετε τη χρήση περιγραφικών λέξεων στις ερωτήσεις, όπως "περίπου", "μερικά", "τουλάχιστον" κ.λπ.** Η υποβολή ανακριβών ερωτήσεων σε ένα τεστ αυξάνει την πιθανότητα λήψης ανακριβών απαντήσεων. Αντίθετα, οι καλογραμμένες ερωτήσεις θα πρέπει να υποκινούν τις καλογραμμένες απαντήσεις. Οι ερωτήσεις κουίζ ανοικτού τύπου θα πρέπει να ξεκινούν με "τι", "πόσο", "πότε", "πώς" και "γιατί".
- **Αποφύγετε τη χρήση περιττών υποδείξεων** στις ερωτήσεις του τεστ, οι οποίες επιτρέπουν στο μαθητή να συμπεράνει τη σωστή απάντηση από τα συμφραζόμενα. Εάν αυτό συμβαίνει, αποτελεί ένδειξη νοητικής ευελιξίας και είναι καλό, αλλά δεν βοηθά στην αξιολόγηση των γνώσεων των χρηστών επί του θέματος.

4. Είδη απαντήσεων. Σε αυτό το στάδιο μπορούν να χρησιμοποιηθούν απαντήσεις αποπροσανατολισμού για κάθε ερώτηση κουίζ. Ο αντιπερισπασμός είναι μια λανθασμένη απάντηση σε ένα κουίζ που έχει σχεδιαστεί για να προσελκύσει την προσοχή του μαθητή και να τον παραπλανήσει. Ακολουθούν ορισμένες συμβουλές:

- Οι επιλογές απαντήσεων στα κουίζ πρέπει να είναι σαφείς και συνοπτικές, αποφεύγοντας τη δημιουργία απαντήσεων με πολλές παραγράφους.
- Χρησιμοποιήστε την ίδια δομή και το ίδιο μήκος για τις σωστές απαντήσεις του τεστ και τους περισπασμούς. Τυχόν ασυνέπειες στη γραμματική ή στην επιλογή της γλώσσας μπορεί να δώσουν στον μαθητή ανεπιθύμητες ενδείξεις ως προς τη σωστή απάντηση στο τεστ.
- Βεβαιωθείτε ότι οι απαντήσεις του κουίζ είναι απολύτως σωστές και οι περισπασμοί εμφανώς λανθασμένοι. Οποιαδήποτε μορφή ανακρίβειας με το θέμα ή τη γλώσσα των επιλογών των απαντήσεων μπορεί να οδηγήσει σε

σύγχυση κατά την ανάγνωση των ερωτήσεων στους μαθητές και, μακροπρόθεσμα, σε δυσαρέσκεια και απογοήτευση.

5. Πότε να κάνετε κουίζ. Τα κουίζ θα πρέπει να γίνονται σε δύο χρονικές στιγμές: μετά από κάθε μάθημα και πριν από τη στιγμή της μάθησης. Στην πρώτη περίπτωση, πρόκειται για ένα τεστ για να αξιολογηθεί πόσο καλά οι μαθητές είναι σε θέση να μετατρέψουν τη γνώση σε δράση, σε πραγματικό χρόνο. Στη δεύτερη περίπτωση, τα αποτελέσματα θα δώσουν μια σαφή εικόνα για το τι γνωρίζουν ήδη οι μαθητές: στη συνέχεια, θα είναι δυνατόν να χρησιμοποιήσετε αυτά τα δεδομένα για να ορίσετε την κατεύθυνση του θέματος που θέλετε να διδάξετε.

Συμπερασματικά, το Kahoot! αποδεικνύεται ένα εξαιρετικά ευέλικτο και διαισθητικό εργαλείο για τη δημιουργία διαδικτυακών κουίζ, προσφέροντας στους εκπαιδευτικούς και τους εκπαιδευτές ένα αποτελεσματικό εργαλείο για τον έλεγχο των γνώσεων και την ενεργή συμμετοχή των μαθητών. Η πλατφόρμα διευκολύνει τη δημιουργία εξατομικευμένων κουίζ, επιλέγοντας από διαφορετικούς τύπους ερωτήσεων που μπορούν επίσης να εμπλουτιστούν με περιεχόμενο πολυμέσων, όπως εικόνες και βίντεο, για να κάνουν την εμπειρία ακόμη πιο ελκυστική. Μια από τις βασικές πτυχές του Kahoot! είναι η δυνατότητα καθορισμού του διαθέσιμου χρόνου για τις απαντήσεις και του συστήματος βαθμολόγησης, επιτρέποντας τη δημιουργία κουίζ τόσο για ενίσχυση όσο και για αξιολόγηση, ανάλογα με τους μαθησιακούς στόχους. Επιπλέον, η δυνατότητα διεξαγωγής κουίζ σε διαφορετικές χρονικές στιγμές (κατά τη διάρκεια και στο τέλος του μαθήματος) επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να παρακολουθούν συνεχώς την πρόοδο των μαθητών και να προσαρμόζουν το περιεχόμενο ανάλογα με τις ανάγκες τους. Η πλατφόρμα αποδεικνύεται ένα εξαιρετικά ισχυρό και εύχρηστο εργαλείο για τη δημιουργία διαδικτυακών κουίζ, το οποίο μπορεί να υποστηρίξει αποτελεσματικά τους

εκπαιδευτικούς στην αξιολόγηση και την εμπλοκή των μαθητών, συμβάλλοντας στη βελτίωση της αποτελεσματικότητας των μαθησιακών διαδικασιών.

a. 2. Ψηφιακά δωμάτια απόδρασης

Απαιτούμενο υλικό:

- Διαδικτυακή πλατφόρμα ([Genially](#))
- Προτζεκτορας και οθόνη (αν υπάρχει στην αίθουσα διδασκαλίας)
- Συσσκευές (υπολογιστής, tablet, smartphone)

Το Genially είναι μια διαδραστική πλατφόρμα δημιουργίας περιεχομένου πολυμέσων που επιτρέπει στους χρήστες να υλοποιήσουν ένα ευρύ φάσμα ψηφιακών έργων χωρίς να χρειάζονται δεξιότητες προγραμματισμού. Το εργαλείο αυτό διαθέτει ένα διαισθητικό περιβάλλον εργασίας παρόμοιο με τα εργαλεία παρουσίασης όπως το PowerPoint ή το Keynote που επιτρέπει στους χρήστες να περιηγούνται εύκολα μεταξύ των διαφόρων διαθέσιμων λειτουργιών και εργαλείων. Επιπλέον, το Genially παρουσιάζει μια εκτεταμένη βιβλιοθήκη προ-σχεδιασμένων προτύπων και αντιστοιχιών για διαφορετικούς τύπους περιεχομένου, όπως παρουσιάσεις, infographics, κουίζ και διαδραστικούς χάρτες, τα οποία οι χρήστες μπορούν να επιλέξουν και να προσαρμόσουν ανάλογα με τις ανάγκες τους. Η πλατφόρμα Genially παρέχει επίσης μια σειρά εργαλείων δημιουργίας, όπως επεξεργαστές κειμένου, εργαλεία σχεδίασης, εισαγωγή εικόνων και βίντεο, κινούμενα σχέδια και διαδραστικότητα. Ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά της πλατφόρμας είναι η δυνατότητα προσθήκης διαδραστικότητας στο περιεχόμενο, όπως σύνδεσμοι, hotspots με δυνατότητα κλικ, κουίζ, δημοσκοπήσεις και άλλα. Ο συνδυασμός των διαφόρων στοιχείων καθιστά δυνατή τη δημιουργία πιο ελκυστικών και διαδραστικών μαθησιακών εμπειριών, παρουσιάσεων ή περιεχομένου πολυμέσων. Εκτός από αυτά τα χαρακτηριστικά, το Genially επιτρέπει τη συνεργασία σε πραγματικό χρόνο, επιτρέποντας σε πολλούς χρήστες

να εργάζονται ταυτόχρονα στο ίδιο έργο- το περιεχόμενο που δημιουργείται μπορεί εύκολα να κοινοποιηθεί μέσω συνδέσμων, να ενσωματωθεί σε ιστότοπους ή να αναρτηθεί στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

Το Genially είναι ένα ισχυρό εργαλείο για τη δημιουργία εικονικών δωματίων απόδρασης, προσφέροντας στους χρήστες μια καθηλωτική και διαδραστική μαθησιακή εμπειρία. Ένα από τα στοιχεία που εκτιμούν περισσότερο όσοι χρησιμοποιούν την πλατφόρμα για τη δημιουργία εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων είναι η προηγμένη διαδραστικότητα του περιβάλλοντος του παιχνιδιού, στο οποίο μπορούν να συμπεριληφθούν στοιχεία με κλικ, κινούμενα σχέδια, βίντεο και ήχος, καθώς και η δυνατότητα των μαθητών να αλληλεπιδρούν με αντικείμενα και να λαμβάνουν στοιχεία, να λαμβάνουν πληροφορίες ή να λύνουν γρίφους μέσα στο εικονικό δωμάτιο απόδρασης. Όταν πρόκειται για δωμάτια διαφυγής, τα γραφικά είναι ένα πολύ σημαντικό στοιχείο επειδή πρέπει να συνάδουν με το επιλεγμένο θέμα και να τραβούν τα βλέμματα για να δημιουργήσουν μια οπτικά ελκυστική εμπειρία: με το Genially είναι δυνατή η χρήση εικόνων, φόντου, εικονιδίων και άλλων γραφικών στοιχείων για να πετύχετε πλήρως προς αυτή την κατεύθυνση. Η δομή του δωματίου απόδρασης μπορεί να οργανωθεί λογικά και ρευστά, με συνδέσμους μεταξύ διαφορετικών δωματίων ή περιοχών. Οι χρήστες μπορούν να μετακινούνται εύκολα μέσα στην εμπειρία μέσω κουμπιών, χαρτών ή άλλων στοιχείων πλοήγησης.

Δημιουργία ενός ψηφιακού δωματίου διαφυγής βήμα προς βήμα.

- 2. Καθορίστε το θέμα και την αφήγηση.** Η αφήγηση είναι η καρδιά της υπόθεσης που ζωντανεύει το δωμάτιο απόδρασης: επομένως, είναι σημαντικό να επιλέξετε ένα ελκυστικό και συνεκτικό θέμα για τη δραστηριότητα, το οποίο να μπορεί να αιχμαλωτίσει την προσοχή των χρηστών και να τους παρακινήσει να λύσουν τους γρίφους. Η αφήγηση

παρέχει ένα γενικότερο θέμα που - αν τηρηθεί - μπορεί να υποστηρίξει τη συνοχή της εμπειρίας και να προωθήσει την εμπλοκή και την συμμετοχή.

3. Δημιουργήστε ένα οπτικά ελκυστικό και καθηλωτικό περιβάλλον.

Ενσωματώστε διαδραστικά στοιχεία, όπως hotspots, κουμπιά και συνδέσμους, για να επιτρέψετε στους χρήστες να εξερευνήσουν τον εικονικό χώρο.

4. Εφαρμογή των γρίφων και των προκλήσεων. Εφαρμόστε μια σειρά από γρίφους και λογικές προκλήσεις που θα πρέπει να λύσουν οι μαθητές για να προχωρήσουν στο δωμάτιο διαφυγής. Αυτές περιλαμβάνουν, για παράδειγμα, την εύρεση αντικειμένων σε ένα δωμάτιο, την αποκρυπτογράφηση ενός κώδικα, τη μετάφραση προτάσεων, την επίλυση μαθηματικών προβλημάτων, την κατασκευή αντικειμένων από τα δομικά τους τμήματα, τον προγραμματισμό κ.λπ. Η σύνδεση των γρίφων με τους μαθησιακούς στόχους είναι συχνά η μεγαλύτερη πρόκληση στο σχεδιασμό ενός εκπαιδευτικού δωματίου διαφυγής. Επιπλέον, οι γρίφοι θα πρέπει να είναι σαφείς: για παράδειγμα, θα πρέπει να εμφανίζονται ως αλληλένδετα παιχνίδια και κουίζ που απαιτούν λύση και παρέχουν ρητή ανατροφοδότηση όταν δοκιμάζονται υποθέσεις (σωστές ή λανθασμένες). Τέλος, όταν ένα δωμάτιο διαφυγής σχεδιάζεται ως εκπαιδευτική δραστηριότητα, υπάρχουν δύο στοιχεία που πρέπει να ληφθούν υπόψη, συγκεκριμένα: η επιδιωκόμενη μαθησιακή διαδικασία, η οποία είναι ο λόγος ύπαρξης ενός εκπαιδευτικού δωματίου διαφυγής. Αυτή περιλαμβάνει:

- a. **Στοχευμένα μαθησιακά αποτελέσματα** από την άποψη του περιεχομένου του προγράμματος σπουδών και του εξωσχολικού περιεχομένου, των επιστημονικών ή δια/πολυτομεακών ικανοτήτων και των κοινωνικών δεξιοτήτων.
- b. **Η επιθυμητή διαδικασία μάθησης**, δηλαδή πώς θα πρέπει να γίνεται η απόκτηση του περιεχομένου και των ικανοτήτων. Θα

πρέπει το περιεχόμενο να μαθαίνεται ως μέρος της ιστορίας υποβάθρου; Αναπτύσσονται οι δεξιότητες μέσω της επίλυσης γρίφων;

- c. Τέλος, μια από τις πιο **σημαντικές** αλλά συχνά παραγνωρισμένες φάσεις μετά το παιχνίδι είναι η **ενημέρωση (ή ο τελικός προβληματισμός)**, κατά την οποία ολοκληρώνεται ο κύκλος της μάθησης. Συγκεκριμένα, οι παίκτες συνειδητοποιούν τη μάθηση που έλαβε χώρα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και βοηθούνται να κάνουν συνδέσεις με την προηγούμενη γνώση και γενικότερα με τη μαθησιακή διαδικασία στην οποία εντάσσεται το δωμάτιο απόδρασης.

- 5. Ενσωματώνοντας στοιχεία πολυμέσων.** Στόχος είναι να εμπλουτιστεί η παιγνιώδης εκπαιδευτική εμπειρία με βίντεο, ήχο, κινούμενα σχέδια και άλλο περιεχόμενο πολυμέσων, ώστε να γίνει η δραστηριότητα πιο ελκυστική.
- 6. Δοκιμή και επανάληψη.** Διεξάγετε τακτικές δοκιμές με μια πιλοτική ομάδα χρηστών για να εντοπίσετε και να επιλύσετε τυχόν προβλήματα ευχρηστίας ή δυσκολίας και να χρησιμοποιήσετε την ανατροφοδότηση για να βελτιώσετε και να βελτιώσετε το δωμάτιο απόδρασης, καθιστώντας το πιο ελκυστικό και αποτελεσματικό.
- 7. Δημιουργήστε μια εμπειρία σύμφωνα με τις συγκεκριμένες ανάγκες των μαθητών.** Τέλος, ο καθορισμός του επιπέδου δυσκολίας, του θέματος, της αφήγησης σύμφωνα με τις συγκεκριμένες ανάγκες του χρήστη είναι πολύ σημαντικός για τη δημιουργία μιας εξατομικευμένης και επιτυχημένης εμπειρίας.

Συμπερασματικά, το Genially αποδεικνύεται ένα εξαιρετικά ευέλικτο και ισχυρό εργαλείο για τη δημιουργία εικονικών δωματίων διαφυγής, προσφέροντας μια καθηλωτική και διαδραστική εμπειρία μάθησης. Η πλατφόρμα επιτρέπει στους

χρήστες να δημιουργούν διαδραστικό περιεχόμενο πολυμέσων χωρίς να απαιτούνται δεξιότητες προγραμματισμού. Ένα από τα βασικά στοιχεία που καθιστά το Genially ιδιαίτερα κατάλληλο για το σχεδιασμό εικονικών δωματίων απόδρασης είναι η προηγμένη διαδραστικότητα που μπορεί να ενσωματωθεί στο περιεχόμενο, επιτρέποντας στους χρήστες να αλληλεπιδρούν με αντικείμενα που μπορούν να κάνουν κλικ, κινούμενα σχέδια, βίντεο και ήχο, να αποκτούν στοιχεία, να λύνουν γρίφους και να εξελίσσονται μέσα στην εμπειρία του παιχνιδιού. Η πλατφόρμα επιτρέπει την υλοποίηση του Escape Room με ρευστό και λογικό τρόπο, με συνδέσμους μεταξύ διαφορετικών δωματίων ή περιοχών, επιτρέποντας στους χρήστες να κινούνται εύκολα μέσα στην εμπειρία. Τέλος, η δυνατότητα δοκιμής και επανάληψης του έργου, συγκεντρώνοντας ανατροφοδότηση από τους συμμετέχοντες, καθιστούν το δωμάτιο διαφυγής πιο αποτελεσματικό και σύμφωνο με τις συγκεκριμένες ανάγκες των μαθητών.

3. Κουτί διαφυγής (Escape Box)

Απαιτούμενο υλικό:

- Κουτί ή δοχείο (ξύλινο, χαρτονένιο, πλαστικό κ.λπ.) κατάλληλου μεγέθους για να χωρέσει τα στοιχεία του παιχνιδιού.
- Κλειδαριές, λουκέτα ή άλλους μηχανισμούς κλειδώματος για το κουτί.
- Στοιχεία, αινίγματα και γρίφους για να τοποθετηθούν μέσα στο κουτί.
- Αντικείμενα, εργαλεία ή διακοσμητικά στοιχεία για το στήσιμο του κουτιού.
- Φύλλα οδηγιών για τους παίκτες ή εγχειρίδια για τους συντονιστές.
- Γραφική ύλη (χαρτί, στυλό, μολύβια κ.λπ.) για την καταγραφή των στοιχείων.

Το Κουτί Διαφυγής προέρχεται από τη μεθοδολογία των Δωματίων Απόδρασης: πρόκειται για μια δραστηριότητα που βασίζεται σε γρίφους και στοιχεία, κατά την οποία οι συμμετέχοντες πρέπει να λύσουν μια σειρά από

προκλήσεις προκειμένου να "δραπετεύσουν" από μια υποθετική κατάσταση. Αυτές οι προκλήσεις μπορεί να έχουν τη μορφή γρίφων, κωδικών που πρέπει να αποκρυπτογραφηθούν, σπαζοκεφαλίες ή παζλ. Ο στόχος είναι να συνεργαστείτε ως ομάδα για να λύσετε όλα τα στοιχεία και να βρείτε την τελική λύση μέσα σε ένα καθορισμένο χρονικό όριο. Το Κουτί Διαφυγής απαιτεί ισχυρή συνεργασία μεταξύ των μελών της ομάδας: κάθε γρίφος ή πρόκληση απαιτεί μια λογική και δημιουργική προσέγγιση και οι συμμετέχοντες πρέπει να επικοινωνούν αποτελεσματικά, να ανταλλάσσουν πληροφορίες και ιδέες, να συγκεντρώνουν τις δεξιότητές τους και να εργάζονται για έναν κοινό στόχο. Οι συμμετέχοντες πρέπει να αναλύσουν λεπτομέρειες, να συνδέσουν πληροφορίες και να βρουν το κλειδί για να ξεπεράσουν κάθε πρόκληση: αυτές οι δραστηριότητες διεγείρουν την κριτική σκέψη και ενθαρρύνουν το ομαδικό πνεύμα και τη συνεργασία μεταξύ των μελών της ομάδας για την αναζήτηση καινοτόμων λύσεων. Όπως και στα Δωμάτια Απόδρασης, ένα σημαντικό στοιχείο των Κουτιών Διαφυγής είναι το χρονικό όριο για την ολοκλήρωση των προκλήσεων: αυτό συμβάλλει στη δημιουργία μιας κατάστασης πίεσης και δέσμευσης, απαιτώντας από τους συμμετέχοντες να διαχειριστούν αποτελεσματικά τον χρόνο και να αποφύγουν τη σπατάλη πολύτιμου χρόνου.

Όπως είδαμε, τα Κουτιά Απόδρασης υιοθετούν τις πτυχές των Δωματίων Απόδρασης με τη μόνη διαφορά ότι ολόκληρο το παιχνίδι περικλείεται σε μερικά κουτιά ή σε οποιοδήποτε "δοχείο" που μπορεί να περικλείει όλα όσα προσφέρει το παιχνίδι. Επομένως, τα Κουτιά Απόδρασης επιτρέπουν να μεταφέρονται οπουδήποτε και αυτή η πτυχή γίνεται εξαιρετικά λειτουργική.

Δημιουργία ενός Κουτιού Απόδρασης βήμα προς βήμα.

1. **Καθορισμός εκπαιδευτικών στόχων:** προσδιορίστε τις δεξιότητες ή τα θέματα που θέλετε να ενισχύσετε μέσω του παιχνιδιού (π.χ. επίλυση

- προβλημάτων, λογική, γνώση ενός συγκεκριμένου θέματος) και καθορίστε τα μαθησιακά αποτελέσματα που θέλετε να επιτύχετε.
2. **Σχεδιάστε τη δομή του Κουτιού Απόδρασης:** χωρίστε το παιχνίδι σε διαφορετικά κουτιά ή επίπεδα που πρέπει να ξεπεραστούν εισάγοντας στοιχεία, αινίγματα και γρίφους που πρέπει να λύσουν οι μαθητές για να συνεχίσουν.
 3. **Συνδέστε τα παζλ με τους εκπαιδευτικούς στόχους που έχουν καθοριστεί προηγουμένως μέσω της δημιουργίας του περιεχομένου:** αυτό το βήμα περιλαμβάνει την προετοιμασία των απαραίτητων υλικών (κουτιά, κλειδαριές, στοιχεία κ.λπ.) και την ανάπτυξη γρίφων και αινιγμάτων σύμφωνα με το εκπαιδευτικό περιεχόμενο.
 4. **Δοκιμάστε το παιχνίδι:** ο στόχος αυτής της φάσης είναι να δοκιμαστεί η λειτουργικότητα και η δυσκολία του μέσω της συμμετοχής των μαθητών: η συμβολή τους είναι σημαντική για τη συλλογή ανατροφοδότησης.
 5. **Αξιολογήστε την εμπειρία:** σε αυτό το τελευταίο στάδιο, τα σχόλια που συλλέγονται από τη φάση της δοκιμής αναλύονται για να κατανοηθούν τα δυνατά και αδύνατα σημεία του παιχνιδιού και να αναλυθούν τα μαθησιακά αποτελέσματα που επιτεύχθηκαν από τους μαθητές. Αυτό το τελευταίο βήμα επιτρέπει την πραγματοποίηση τυχόν αλλαγών και βελτιώσεων για μελλοντικές εκδόσεις του παιχνιδιού.

Επικεντρωθείτε στη δημιουργία παζλ.

Τα παζλ είναι η ουσία και το κύριο κίνητρο για τη μάθηση σε ένα εκπαιδευτικό Escape Box. Μέσω των κουτιών διαφυγής, οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να εξασκήσουν τις δεξιότητές τους στην επίλυση προβλημάτων, να εργαστούν σε ομάδες και να εξερευνήσουν το εκπαιδευτικό περιεχόμενο με έναν ελκυστικό και διασκεδαστικό τρόπο. Οι γρίφοι είναι ο τρόπος με τον οποίο οι

παίκτες βρίσκουν στοιχεία για να ξεκλειδώσουν κλειδαριές, να λύσουν μυστικά και γενικά να προχωρήσουν προς το τέλος του παιχνιδιού. Από διδακτική άποψη, οι γρίφοι είναι τα στοιχεία που δοκιμάζουν και προκαλούν τις γνώσεις και τις δεξιότητες των μαθητών- είναι τα συγκεκριμένα κίνητρα για μάθηση: πρέπει να αποτελούν πρόκληση, ενώ παράλληλα να είναι επιλύσιμοι και διασκεδαστικοί, αλλά πάνω απ' όλα πρέπει να δίνουν στους παίκτες μια νέα ή βαθύτερη κατανόηση του εκάστοτε θέματος. Οι γρίφοι είναι το πρακτικό μέρος του παιχνιδιού, που συνδέεται στενά με την εμπειρία του παιχνιδιού και τη ροή του. Είναι ζωτικής σημασίας να μην είναι ούτε πολύ απλοί, ώστε το παιχνίδι να μην αποτελεί πραγματική πρόκληση, ούτε πολύ περίπλοκοι, ώστε οι παίκτες να δυσκολεύονται και να μην μπορούν να προχωρήσουν. Αυτή η ισορροπία μπορεί να επιτευχθεί με προσεκτική εξέταση των παικτών και δοκιμή του παιχνιδιού. Όταν χρησιμοποιείτε γρίφους, είναι πάντα απαραίτητο να τους δοκιμάζετε και να ορίζετε στόχους για τον καθένα, ώστε οι παίκτες να γνωρίζουν και να κατανοούν τους κανόνες από την αρχή. Αφού προσδιοριστούν οι κανόνες, είναι σκόπιμο να χρησιμοποιείτε την ίδια μορφή για κάθε παζλ, ώστε η εμπειρία να είναι συνεπής. Για να διασφαλιστεί ότι όλοι οι γρίφοι είναι επιλύσιμοι, θα μπορούσε να δοθεί ένα φύλλο λύσης στον επόπτη του παιχνιδιού ή στον συντονιστή, μαζί με ενδείξεις για τους παίκτες, αν χρειαστεί. Θα μπορούσε επίσης να δοθεί ένας εναλλακτικός γρίφος για να βοηθήσει τους παίκτες να προχωρήσουν αν κολλήσουν.

Τα φυσικά χαρακτηριστικά των παζλ είναι εξίσου σημαντικά με το σχεδιασμό τους. Η διάρκεια ζωής και η ανθεκτικότητα των κομματιών ή των εξαρτημάτων του παζλ είναι ζωτικής σημασίας, καθώς τα παζλ μπορεί να υπόκεινται σε απρόβλεπτο χειρισμό και φυσική καταπόνηση κατά τη χρήση. Τα παζλ θα πρέπει να είναι σχεδιασμένα ώστε να αντέχουν στην κακή χρήση και στην εφαρμογή φυσικής δύναμης, διασφαλίζοντας ότι παραμένουν άθικτα και λειτουργικά ακόμη και όταν χειρίζονται με απροσδόκητους τρόπους. Επιπλέον, είναι σημαντικό να λαμβάνεται υπόψη η προσβασιμότητα και η συμμετοχικότητα,

π.χ. για άτομα με προβλήματα όρασης ή άτομα με διαφορετικές ικανότητες, διασφαλίζοντας ότι τα κείμενα, οι εικόνες και οι ηχητικές ενδείξεις είναι εύκολα προσβάσιμα.

Τα Escape Boxes μπορούν να χρησιμοποιηθούν με διάφορους τρόπους στο πλαίσιο της μάθησης. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την εισαγωγή νέων θεμάτων και την παροχή ευκαιριών για την ανάπτυξη ικανοτήτων και δεξιοτήτων, αλλά και για να χρησιμεύσουν ως ανασκόπηση και αξιολόγηση στο τέλος μιας διδακτικής ενότητας. Αντί της χρήσης μιας "συμβατικής" αξιολόγησης με βάση ερωτήσεις σε ένα γραπτό τεστ, τα Κουτιά Απόδρασης θα μπορούσαν να αποτελέσουν έναν εναλλακτικό και διασκεδαστικό τρόπο ελέγχου της κατανόησης των μαθητών.

Υπάρχουν απλοί τρόποι για να μετατρέψετε τις ερωτήσεις του τεστ σε γρίφους που πρέπει να λυθούν μέσα σε ένα κουτί διαφυγής. Σε γενικές γραμμές, είναι ευκολότερο να μετατρέψετε γρίφους από κλειστές ερωτήσεις παρά από ανοιχτές. Η βασική ιδέα είναι να μεταβείτε από τις ερωτήσεις σε ενδείξεις και στη συνέχεια σε αριθμητικούς κώδικες. Η αρχική μορφή της ερώτησης παραμένει, αλλά όταν η εργασία ολοκληρώνεται σωστά, δημιουργείται ένα στοιχείο για την επίλυση του γρίφου. Με λίγη φαντασία και μερικούς συνδυασμούς, οι συμμετέχοντες θα μπορέσουν να κατανοήσουν το στοιχείο και να καταλήξουν στην τελική λύση.

Χρήση της τεχνολογίας στη δημιουργία γρίφων.

Εκτός από τους παραδοσιακούς συγκεκριμένους και λογικούς γρίφους, η τεχνολογία προσφέρει πολυάριθμες ευκαιρίες για να επεκτείνει και να κάνει την εμπειρία του Κουτιού Διαφυγής ακόμη πιο καθηλωτική. Υπάρχουν διάφοροι τρόποι ενσωμάτωσης της τεχνολογίας στους γρίφους, ανάλογα με το επιθυμητό επίπεδο πολυπλοκότητας. Μία από τις απλούστερες προσεγγίσεις είναι η χρήση κωδικών QR που επιτρέπουν την πρόσβαση σε διαδικτυακά κουίζ ή σε πρόσθετες

πληροφορίες που απαιτούνται για την εξέλιξη του παιχνιδιού. Αυτή η λύση μπορεί να εφαρμοστεί εύκολα χωρίς να απαιτούνται ειδικές δεξιότητες προγραμματισμού. Μια άλλη ενδιαφέρουσα δυνατότητα είναι η χρήση της επαυξημένης πραγματικότητας (AR). Μέσω της χρήσης συσκευών όπως tablets, κινητά τηλέφωνα ή άλλες φορητές συσκευές, οι παίκτες μπορούν να αλληλεπιδρούν με ψηφιακά αντικείμενα ενσωματωμένα στο πραγματικό περιβάλλον. Αυτό επιτρέπει τον εμπλουτισμό της εμπειρίας του παιχνιδιού με εικονικά στοιχεία που ενσωματώνονται στον φυσικό κόσμο του Κουτιού Απόδρασης. Τέλος, η τεχνολογία μπορεί επίσης να ενσωματωθεί μέσω της χρήσης ρομποτικής και ηλεκτρονικών λύσεων. Εργαλεία όπως οι προγραμματιζόμενες πλακέτες Micro:bit, το Arduino ή το Raspberry Pi επιτρέπουν τη δημιουργία ηλεκτρονικών παζλ διαφορετικής πολυπλοκότητας, προσφέροντας την ευκαιρία εκμάθησης ή διδασκαλίας αρχών προγραμματισμού. Αυτές οι διαφορετικές τεχνολογικές λύσεις διευρύνουν τις δημιουργικές δυνατότητες στο σχεδιασμό των παζλ, καθιστώντας την εμπειρία του παιχνιδιού ακόμη πιο ελκυστική και διεγερτική για τους συμμετέχοντες.

Συμπερασματικά, ο σχεδιασμός ενός Κουτιού Απόδρασης απαιτεί μια δομημένη προσέγγιση, που περιλαμβάνει τον καθορισμό των εκπαιδευτικών στόχων, το σχεδιασμό της δομής του παιχνιδιού, την ανάπτυξη του περιεχομένου και των γρίφων, τη δοκιμή και την τελική αξιολόγηση. Οι γρίφοι αντιπροσωπεύουν την ουσία της εμπειρίας και πρέπει να είναι ισορροπημένοι όσον αφορά την πρόκληση και τη διασκέδαση για τους χρήστες. Επιπλέον, η τεχνολογία προσφέρει πολυάριθμες ευκαιρίες για τον περαιτέρω εμπλουτισμό της εμπειρίας του Κουτιού Απόδρασης μέσω της ενσωμάτωσης λύσεων όπως οι κώδικες QR, η επαυξημένη πραγματικότητα και τα ηλεκτρονικά και ρομποτικά στοιχεία. Αυτές οι τεχνολογικές ενσωματώσεις καθιστούν την εμπειρία του παιχνιδιού ακόμη πιο ελκυστική και διεγερτική για τους συμμετέχοντες. Τελικά, η ευελιξία των Κουτιών Απόδρασης και

η συνεχής τεχνολογική ανάπτυξη ανοίγουν νέες δυνατότητες για εφαρμογή σε εκπαιδευτικά και επιμορφωτικά πλαίσια.

- **Συμπεράσματα**

Μέσω αυτών των κατευθυντήριων γραμμών, διερευνήθηκαν ορισμένες από τις δυνατότητες χρήσης εργαλείων edutainment για τον εμπλουτισμό της διδασκείας ύλης και την ενίσχυση της δυναμικής των μαθημάτων. Ειδικότερα, παρουσιάστηκαν τα βασικά χαρακτηριστικά τριών εύκολα υλοποιήσιμων εργαλείων, καθώς και τα βήματα που απαιτούνται για την υλοποίηση και την εφαρμογή των εργαλείων αυτών.

Με λίγη εξάσκηση, θα είναι δυνατόν να αποκτήσει κανείς την αυτοπεποίθηση για τη δημιουργία καινοτόμου εκπαιδευτικού και ιδιαίτερα διαδραστικού περιεχομένου που όχι μόνο θα προάγει την καλύτερη συγκράτηση των πληροφοριών που μαθαίνουν οι μαθητές, αλλά και θα αποτελέσει ένα εξαιρετικό εργαλείο για την ανάπτυξη των διαθεματικών δεξιοτήτων των μαθητών.

- Πηγές

DAVID A. KOLB | [Experiential learning: experience at the source of learning and development](#)

Giuseppe Sinopoli | [Realizzazione di un'escape room: promuovere la motivazione negli allievi e un clima di classe positivo e collaborativo](#)

Julia Dugnol-Menéndez et al. | BMC MEDICAL EDUCATION | [A collaborative escape room as gamification strategy to increase learning motivation and develop curricular skills of occupational therapy students](#)

Laura Batistini | [KAHOOT! IMPARARE GIOCANDO. Guida per insegnanti](#)

Luca Botturi e Masiar Babazadeh | [L'arte della fuga Le escape room nella didattica della scuola dell'obbligo.](#)

Oksana V. Anikina, Elena V. Yakimenko | PROCEDIA | [Edutainment as a Modern Technology of Education](#)

Patrick Felicia | [GAMES IN SCHOOL. Using educational games in the classroom: guidelines for successful learning outcomes](#)

School Break | [Puzzles and other things to unlock. Handbook 4](#)

School Break | [Plot-Puzzle for Educational Escape Rooms Design. Handbook 5](#)